GAMBIT

arhi ŞAH 3

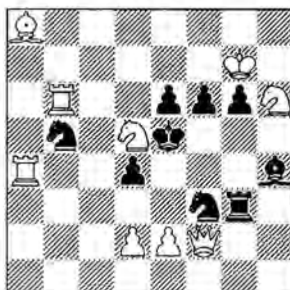
Virgil Nestorescu

Probleme şi studii alese



I. Probleme cu mat în două mutări

1.
Bulletin Ouvrier des Echecs
1949

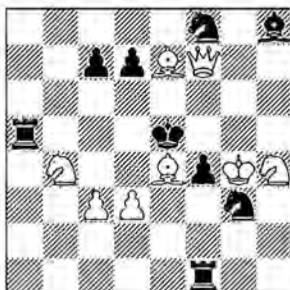


(9+9) 2#

Joc aparent:
1...♞f~ 2.♕f4#
1...♚e4 2.♕e3#
Încercare: 1.♘b4? ♞f~ 2.♘f7#;
1...♞g5 2.♕:f6#, dar 1...♚f4! şi ♟d4 este dezlegat.
Acest fapt determină soluţia: ***1.♘f4!*** (ameninţă 2.♘d3#)
1... ♞f~ 2.♖:e6#
1...♞g5 2.♘:g6#
Cinci maturi diferite la deplasările calului negru, un "pseudo-Zagoruiko".

Black correction, changed mates (pseudo-Zagoruiko).

2.
Premiul III
Concurs
Federaţia Română de Şah
1949



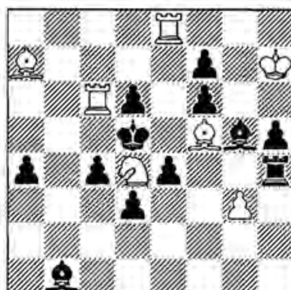
(8+9) 2#

Curse:
1.♗g2(h1)? f3!
1.♗b7(a8)? c6!
1.♗f5? ♞e2!
1.♗g6? ♞e6!
1.♗d5? c5!
1.♗f3? ♜d1!
1.♗c6? d5!
Soluţia: ***1.♗h7!*** (ameninţă 2.d4#)
1...c5, ♞e2,♞e6,♜d1 2.♕d5,♕f5,♘g6,♕:f4#
Tema încercărilor albe.

Option key by white Bishop, white self-obstruction.

II. Probleme cu mat în trei mutări

38.
Locul VIII
Meci România-Polonia
1949



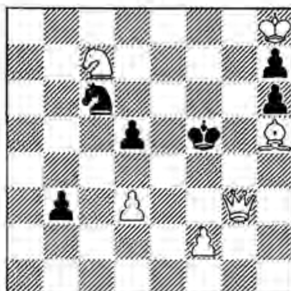
(7+12) 3#

După cheia *1.♖c7!* (am. 2.♗c8 și 3.♗b7#) se produc două variante antidual bazate pe interferență neagră și dezlegare indirectă:

1...e3 2.♘b5! ~ 3.♘c3# (2.♘c6? c3! 3.?)
1...d2 2.♘c6! ~ 3.♘b4# (2.♘b5? d1♞! 3.?)

Dual avoidance, indirect unpin, black obstruction.

39.
Bulletin Ouvrier des Echecs
1949



(6+6) 3#

Meredith cu amenințare liniștită, cu două autoblocări produse de calul negru, o variantă încheindu-se cu mat model.

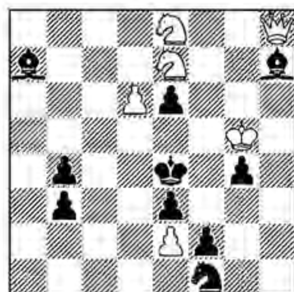
1.♘e8!

(am.	2.♕g7	~,♚e6	3.♕f6,♗g4#)
1...♞e7	2.♕g4+	♚e5	3.d4#
1...♞e5	2.♘g7+	♚f6	3.♕h4# (model)
1...♞d4	2.♕g4+	♚e5	3.f4#

Meredith, self-block.

III. Probleme cu mat în patru și mai multe mutări

93.
Bulletin Ouvrier des Echecs
1951



(6+10) 4#

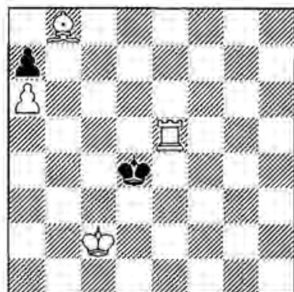
Dama albă străbate câmpurile **a1-a8-h1** întorcându-se pe **h8** de unde a plecat.

1.♕a1! (am. 2.♘f6#)

1...♝d4 2.♕a8+ ♚e5 3.♕h1! (am. 4.♘c6#) 3...♝e4 4.♕h8#

Zigzag movement of white Queen, self-block, switchback.

94.
Problem
1955



(4+2) 5#

Manevre-ecou în joc aparent și soluție.

Albul nu poate menține jocul pregătit: 1...♚c4 2.♗:a7 ♚b4 3.♖c5 ♚a4,♚c3 4.♔c3,♖c4 ~ 5.♖a5,♖a4# și din acest motiv schimbă câmpul de refugiu, deplasând jocul pe coloana **d**.

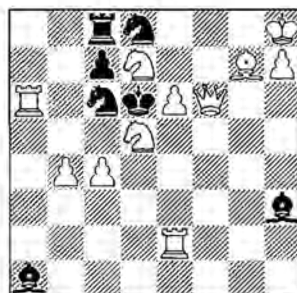
1.♔b3! ♚d3 2.♗:a7 ♚d2 3.♖e3! ♚d1,♚c1 4.♔c3,♖d3 ~ 5.♖e1,♖d1#

Echo manoeuvres, miniature.

IV. Probleme cu mat invers

În problemele cu mat invers albul începe și obligă pe negru să-l facă mat, jocul decurgând ca într-o partidă directă. Din acest motiv, astfel de probleme se apropie într-o însemnată măsură de problemele ortodoxe.

102.
Locul XII
WCCT-1
1972-1977



(11+7) inv. 2#

Semilegare albă, mat prin legarea pieselor semilegate.

Cursă: 1.♘b8?

(am.	2.♕:d8+	♜:d8#)
1...♞b7+	2.♕f8+	♜:f8#
1...♞:e6+	2.♗f8+	♜:f8#
1...♝:f6	2.♖:c6+	♞:c6#

dar respinge 1...♝e5!

Soluția:

<u>1.♘c5!</u>

(am.	2.♕:d8+	♜:d8#)
1...♞b7+,♞:e6+	2.♕f8+,♗f8+	♜:f8#
1...♝:f6	2.♘b7+	♞:b7#
1...♝:e6	2.♕:e6	♞:e6#

White half-pin, pin-mates by pinning of the white half-pinned pieces (theme of WCCT-1).

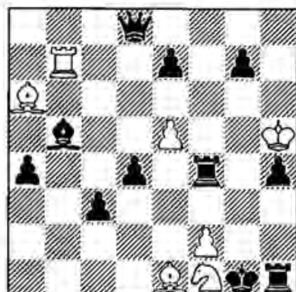
V. Probleme cu mat ajutor

Mai îndepărtate de problemele cu joc regulat (ortodox), problemele cu mat ajutor constau în cooperarea dintre alb și negru în realizarea enunțului prevăzut.

De multe ori, în astfel de probleme se admit mai multe soluții (cu condiția ca ele să fie legate printr-un element tematic comun) sau poziții gemene, care se obțin de regulă printr-o singură modificare a poziției inițiale.

Problemele cu *mat ajutor-duplex* au soluția ca în cele cu mat ajutor obișnuite, cu deosebirea că același enunț apare și de partea albului, astfel că în numărul enunțat de mutări va fi *mat ajutor* la ambele culori în mod separat.

115.
Premiul III
Revista de Șah
1957



(7+11) aj. 2#
b) ♟d4 → g5
c) ♟e7 → f6

Intercepție neagră preventivă și închideri de linii:

a) 1.♜f7 ♖b6 2.♝e8 ♖g6#
b) 1.♝d7 ♖b4 2.♜f5 ♖g4#
c) 1.♜e4 f4 2.♝c6 ♖:g7#

Problemă inclusă în Albumul FIDE 1965-1967.

Anticipatory closing of a black line by a black piece.

VI. Probleme feerice

În acest capitol sunt incluse câteva probleme aparținând unor genuri deosebite. Pentru cititorul mai puțin avizat, dăm mai jos unele explicații care să ușureze înțelegerea soluțiilor.

a) În problemele cu mat maximal (prescurtat în continuare "max") negrul este obligat în tot cursul soluției să joace mutările cele mai lungi din punct de vedere geometric. Astfel, deplasarea pe un câmp pe verticală sau orizontală este egală cu 1, deplasarea în diagonală este egală cu 1,41 (= $\sqrt{1^2+1^2} = \sqrt{2}$), o mutare de cal este egală cu 2,23 (= $\sqrt{2^2+1^2} = \sqrt{5}$), rocada mică este egală cu 4, iar rocada mare este egală cu 5. Deci, mutarea ♗h1-c6 (5x1,41=7,05) este mai lungă decât mutarea ♖h1-h8 (7x1x=7), mutarea ♘b1-a3 (2,23) este mai scurtă decât ♗c1-a3 (2x1,41=2,82).

Problemele cu mat maximal pot fi directe sau inverse. Cele din capitolul prezent se supun simultan și regulilor celor cu mat invers, negrul fiind obligat să facă mat pe alb, cu condiția de a efectua mutările cele mai lungi.

b) În problemele seriale cu mat sau pat ajutor negrul mută fără întrerupere (deci "în serie"), evident fără a-și expune regele vreunui șah, până când albul este în situația să îndeplinească enunțul la mutarea următoare, singura la care are drept.

c) Problemele CIRCE, cu nume preluat din mitologia greacă, sunt un gen aparte, apărut recent, dar care se bucură de o mare popularitate. Caracteristica lor constă în faptul că orice piesă capturată renaște imediat pe câmpul pe care se afla la începutul partidei. Astfel, calul negru din **d5** dacă este capturat, reapare pe câmpul **g8**, dama neagră dacă este capturată renaște pe **d8**, pionii reapar pe aceeași coloană unde au fost capturați. Priza nu are efect Circe (rămâne ca în jocul ortodox), în cazul în care câmpul de renaștere este ocupat.

d) În șahul ANDERNACH piesa care capturează își schimbă culoarea.

1.♖g7+ ♚f3 (I) **2.♖g3+!** (II) **♚f2 3.♖:h3+ ♚g2 4.♖g3+ ♚f2 5.♖g4+** (III) **♚f3** (IV) **6.♖f4+** (V) **♚:e3 7.♗g5** cu variantele **a** și **b**:

a) **7...♜g6 8.♖g4+!** (VI) **♚f3 9.♖g1 ♚f2 10.♗e3+** ±

b) **7...♜h5 8.♖f5+! ♚e4 9.♖c5 ♚d4 10.♗e3+** ±

I 1...♚f1 2.♗g3 h2 (2...♜e6 3.♗f4 ♜e4 4.♖g3 h2 5.♖h3) 3.♗:h2 ♜:h2 4.♖:a7 ♚e2 (4...♜h4 5.♖:a6 ♜:c4 6.♖a8 ♜:a4 7.a6 ♚e2 8.a7 c5 9.e4) 5.♖:a6 ♚d3 6.♖:c6 ♚c3 7.♖b6 ♜h1+ 8.♔a2 ♜h2+ 9.♔a3 ♜h1 10.♖b3+ ♚:c4 11.a6 ♜a1+ (11...♜h6 12.a7 ♜a6 13.♖b7 ♚c5 14.e4) 12.♔b2 ♜:a4 13.♖a3 ♜b4+ 14.♔c2 ♜b8 15.a7 ♜a8 16.e4 ±

II 2.♗g3? h2 3.♗:h2 ♜:h2 4.♖:a7 (4.♖g6 ♚:e3 5.♖:c6 ♚d4 6.♖c7 ♚c3 7.♖b7 ♚:c4; 4.♖e7 ♜h4 5.♔c2 ♜:c4+ 6.♔d3 ♜:a4 7.♖f7+ ♚g4 8.♖f6 ♜:a5 9.♖:c6 ♜a1 10.♔d4 a5) 4...♚:e3 5.♖:a6 ♚d4 6.♖:c6 ♚c3 7.♖b6 ♜h1+ 8.♖a2 ♜h2+ 9.♔a3 ♜h1 10.♖b3+ ♚:c4 11.a6 ♜a1+ =

III 5.♖g6+? ♜:h4 6.♔c2 (6.♖:c6 ♚:e3 7.♔c2 ♚d4 8.♔b3 ♜h7) 6...♜:c4+ 7.♔d3 ♜:a4 8.♖f6+ ♚g3 9.♖f5 ♜a3+ 10.♔d4 ♜a4+ 11.♔d3 ♜a3+ =

IV 5...♚:e3 6.♗g5+ ♚f3 7.♖f4+ ±

V 6.♖d4? ♚:e3 7.♖g4 ♚f3 8.♖g3+ ♚f2 9.♖h3+ ♚g2 =

VI 8.♖f5? ♚e4 9.♖c5 ♚d4 10.♗e7 (10.♖f5 ♚e4 11.♖c5 ♚d4) 10...♜e6 11.♗f8 ♜f6 12.♗g7 ♚:c5 =

Manevre ecou ale bateriei albe.

Echo manoeuvres of white battery.

193.

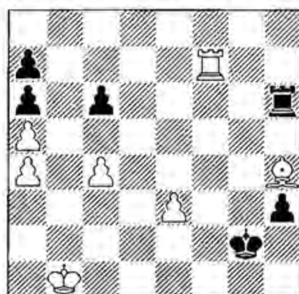
(cu Em. Dobrescu)

Premiul II

L'Italia Scacchistica

1969

(versiune E.G., 1972)

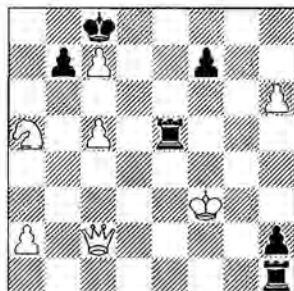


(7+6) ±



Emilian Dobrescu

227.
Premiul I
Nordisk Postsjakkblad
1979



(7+6) ±

1.♕d2! (I) **♜e8!** (II) **2.♕g2!** (III) **♜c3+!** (IV) **3.♔f4!** (V) **♜e4+ 4.♔f5 ♜e5+ 5.♔f6 ♜e6+ 6.♔:f7 ♜e7+ 7.♔f6!** (VI) **♜e6+ 8.♔f5 ♜e5+ 9.♔f4 ♜e4+ 10.♔f3 ♜e3+** (VII) **11.♔f2! ♜b1 12.♕g8+ ♚:c7 13.♕h7+ ♚b8 14.♕:b1 ±**

I 1.♕g2? ♜f1+! 2.♕:f1 ♜f5+
1.♕d3? ♜f1+ 2.♔g4 ♜e4+ 3.♔g5 ♜e5+ 4.♔g4 ♜e4+ 5.♔g3 ♜e3+! =

II 1...♜f5+ 2.♔g2 ±
1...♚:c7 2.♕d6+ ♚c8 3.c6! ±
1...♜f1+ 2.♔g3! h1♞+ 3.♔h3! ♜d1 4.♕b2 ±

III 2.♔g3? ♜g8+ 3.♔h3 ♜hg1 4.♔:h2 ♜1g5 5.♕d1 ♜h8 6.♕d6 ♜g6 etc.

IV 2...♜he1 3.♕:h2 ♜f1+ 4.♔g4 ♜e6 (4...♜g8+ 5.♔h4 ♜f6 6.♕d2! ♚:c7 7.h7 ♜h8 8.♕h2+) 5.♕h3! ♜1f6 6.h7 ♜g6+ 7.♔f3 ♜f6+ 8.♔g2 ♜g6+ 9.♔h2 ♚:c7 10.♕:e6 ±

V Albul trebuie să captureze întâi pionul **f7**. 3.♔f2? ♜b1 4.♕g8+ (4.♕g4+ ♚:c7 5.♕f4+ ♚d8!) 4...♚:c7 5.♕:f7+ ♚b8! etc.

VI 7.♔f8? ♜e8+
7.♔:e7? ♜e1+ 8.♔f7 h1♕ 9.♕:h1 ♜:h1 10.♔g7 ♜g1+ 11.♔h8 ♜g6 =

VII 10...♜he1 11.♕h3+! ♜e6 12.♕:h2 ♜f1+ (12...♜f6+ 13.♔g4 ♜1e6 14.♕d2) 13.♔g4 ♜1f6 14.♕d2 ♜g6+ 15.♔h5 ♚:c7 16.h7 ±

Manevră de alegere, deplasare sistematică (2 figuri), tur-retur al regelui alb, dominație.

Selection of correct manoeuvre, systematic movement (2 pieces), return of ♔, domination.

1.♘e7+ cu două variante antidual:

a) **1...♚h8** (I) **2.♖c8+!** (II) **♚g7 3.♘f5+!** (III) **♚f6 4.g7 ♝d6+** (IV) **5.♔b3 c2+ 6.♔:c2 ♜f2+ 7.♔d3! ♜g2 8.♖f8+ ♚e5 9.♘d4 ♜:g7 10.♖f5#**

b) **1...♚f8 2.♘f5!** (V) **♝c7** (VI) **3.♖f6+ ♚g8 4.♘e7+ ♚h8 5.♖:f3 ♝d6+ 6.♔:c3 ♝:e7 7.♖f7 ±**

I 1...♚g7 2.♘f5+ ♚g8 3.♖c8#
II 2.♘f5? ♝c7! 3.♖f6 ♝d6+ 4.♔b3 ♜:f5! 5.♖:f5 ♚g7 =
III 3.♖g8+? ♚f6 4.♘d5+ ♚g5 5.♘:f4 ♜:f4 6.♔:c3 ♚h6 =
IV 4...c2 5.♖f8+ ♚e5 6.g8♕ ♝d2+ 7.♔b5 c1♛ 8.♕g7+ ±
V 2.♖c8+? ♚:e7 3.g7 ♜g3 =
VI 2...♝d6+ 3.♘:d6 c2
(3...♜f1 4.♔b3! c2 5.♔:c2;
3...♜f6 4.♖c8+ ♚g7 5.♘e8+;
3...♚g7 4.♘e8+ ♚g8 5.♖:c3 ±)
4.♖:c2 ♜f4+ 5.♖c4! ♜:c4+ 6.♘:c4 ♚g7 7.♘e5 ±

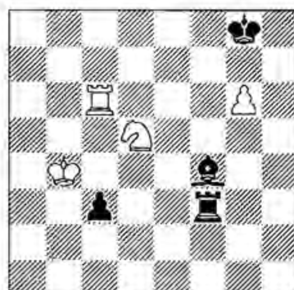
Două variante antidual, mat, câștig de material.

Studiu inclus în Albumul FIDE 1983-1985.

Dual avoidance, mate with simple self-block, gain of material

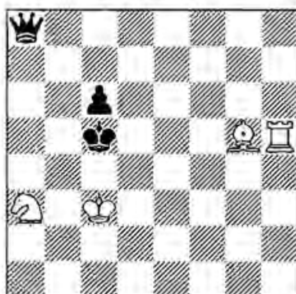
255.

Premiul I
Tidskrift för Schack
1983



(4+4) ±

287.
Locul III
Meci URSS - Restul lumii
1988-1993
(Tema B)



(4+3) ±

1.♗e7+! ♚b6 2.♗c5+! (I) **♚b7 3.♖h7+ ♚a6 4.♔b2!!** tempo (II) **♛b8+ 5.♔c2** (III) **♛a8 6.♖c7 ♛b8 7.♖:c6+ ♚a5 8.♗b6+!** (IV) **♚b4** (V) **9.♖c4+ ♚:a3 10.♗c5+ ♚a2 11.♖a4#**

I 2.♘c4? ♚b7 3.♖a5 ♛d8+ =
2.♗d6? c5 3.♘c4+ ♚c6 4.♖:c5+ ♚d7 =

II Cursă tematică: 4.♔d2(♔b3)? ♛d8+ 5.♔c2 ♛b8! (tempo) și albul este în zugzwang:
6.♖f7 ♛h2+ 7.♔b3 ♛b8+ 8.♔a4 ♛c7! 9.♖:c7 pat
6.♔c1(♔c3) ♛f4(♛f6)+ =
6.♗f2? c5! 7.♗:c5 ♛a8 8.♖e7 ♛g2+ 9.♔b3 ♛g3+ 10.♗e3 ♛b8+ 11.♔a4 ♛b4+ 12.♔:b4 pat

III 5.♔a1(♔a2)? ♛e5(♛g8)+ =

IV 8.♘c4+? ♚b5 9.♖b6+ ♛:b6 =

V 8...♛:b6 9.♘c4+ ♚b5 10.♖:b6 ±

Tema meciului: **albul câștigă sau remizează grație unei mutări de tempo, cursa tematică fiind respinsă de negru tot prin tempo.**

Required theme: ***in a study (win or draw) thematic try is refuted by tempo; in the solution white succeeds playing a tempo move.***

Cuprins: